CURIOSIDADE: FAMICOM DISK SYSTEM STICK

HARPZONE

ESPECIAL

GAULESES NO MASTER SYSTEM

nº 5-A

YO! NOID

TEDDY RUXPIN E MAIS

EDITORIAL

Edição Especial!!

Johnny Vila - Editor

O movimento retrogamer provavelmente nunca esteve tão em alta no Brasil. Não bastassem ótimos games desenvolvidos em território nacional, dentre eles alguns sucessos unanimes, como "Horizon Chase" e "Blazing Chrome", que levam ao limite o sentimento nostálgico dos jogadores, como também os festivais e eventos que cultuam esse legado da história dos jogos.

A WarpZone, é claro, segue firme e forte, como um elo cada vez mais presente para a comunidade retrô. Sendo assim, para comemorar esse sucesso, preparamos este especial com algumas das melhores matérias já publicadas em nossa revista até agora. Relembre conosco esses momentos do passado!

ESCOLHA O SEU DESTINO...

03. DUNGEON MAGIC
05. YO! NOID
08. SHADOW OF THE BEAST
10. MONSTER BOY
11. SUPER MARIO ODYSSEY
13. FAMICOM DISK SYSTEM STICK
15. TEDDY RUXPIN
17. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
19. ASTERIX E OBELIX
22. BLAZING CHROME
24. THE STANLEY PARABLE
26. EXOLON

Revista WarpZone Especial nº 5-A - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Equipe WarpZone ▪ **Capa e Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Redação:** Filipe Andrade, Johnny Vila, Alan Ricardo de Oliveira, Djair Magalhães, Roberto Rodrigues, Zemo, Pedro Ivo Prates, Daniel Paes Cuter, Fabio Reis, Denis Bortolaço, Mario Cavalcanti e Flavio Antônio de Assis Leite.

ANÁLISE

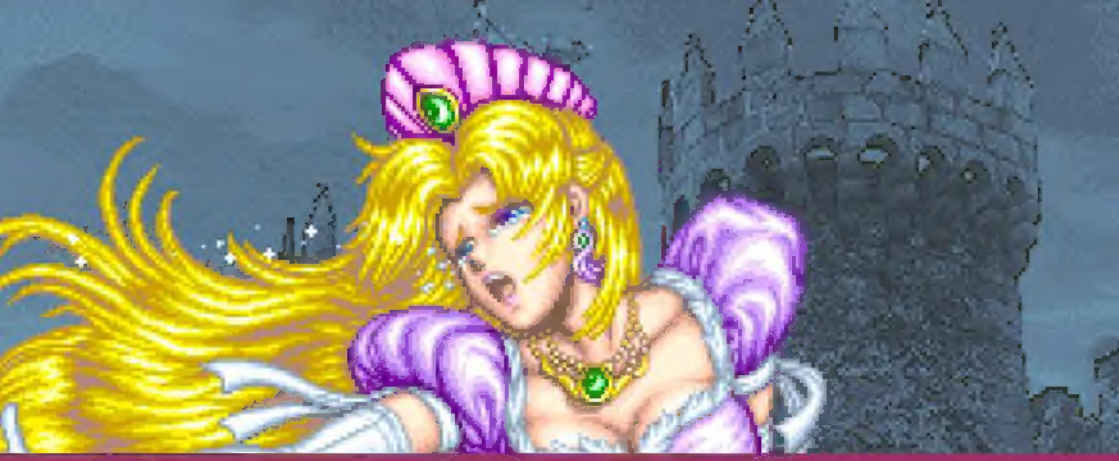
Por Filipe Andrade

RPG e briga de rua: uma excelente combinação

Nos anos 90, muitos jogos no estilo briga de rua foram lançados para os arcades. Alguns são tão bons que são lembrados e jogados até hoje. Contudo, determinados títulos do gênero, mesmo que sejam bons, caíram no esquecimento. Um desses jogos é Dungeon Magic (Light Bringer, no Japão), multiplayer para quatro jogadores lançado em 1993 pela Taito diretamente para os fliperamas. Três anos antes do clássico Guardian Heroes, do Sega Saturn, o jogo já misturava pancadaria com elementos de RPG e mostrava como a combinação poderia ser promissora.

A história é um clichezão da época: salvar a princesa raptada. Para isso, o jogador terá quatro heróis à disposição: Ash, o cavaleiro; Gren, o lutador; Cisty, a arqueira; e Vold, o mago. Cada um com suas vantagens e desvantagens. Além de um combo padrão, eles contam com um ataque de corrida (que não é muito forte, mas derruba os inimigos), um ataque carregado de dois níveis diferentes e um ataque especial (que varia conforme o personagem).

Analisando os aspectos técnicos, pode-se dizer que, mesmo em meio a outros grandes títulos lançados na época, os gráficos de Dungeon Magic se destacavam por apresentarem personagens com sprites grandes e detalhados. A ação, por sua vez, é vista de uma perspectiva em diagonal que, apesar de incomum para esse tipo de jogo, em momento algum atrapalha o jogador. As músicas são dramáticas e marcantes, o que era



comum em muitos jogos da Taito. Assim como nos RPGs, você poderá evoluir e melhorar as habilidades dos personagens, que podem chegar ao nível nove. Além de coletar pelos cenários os itens que possibilitam essa evolução, o jogador também encontra armas, escudos e outros artefatos que o ajudarão a superar as quatro fases.

Por falar em fases, o interessante é que elas se dividem em até 30 cenários com vários caminhos e saídas possíveis, aumentando consideravelmente o fator replay.

O desafio é alto e você precisaria de muitas "fichas" para terminá-lo. No entanto, felizmente ele foi relançado dentro da coletânea Taito Legends 2 — para PlayStation 2, Xbox e PC —, mas como emulação da versão arcade (portanto, as fichas não serão um problema). Um dos motivos, acredito eu, de ter passado despercebido por grande parte do público na época foi não ter sido portado para nenhum console daquela geração.

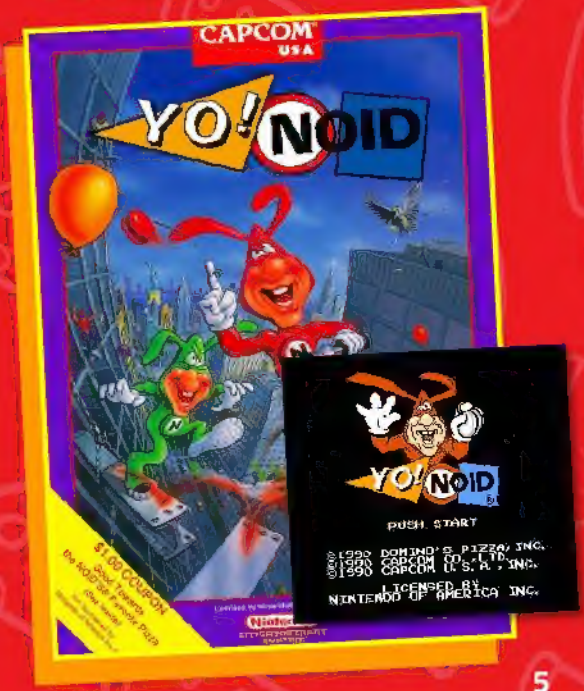
Mas nunca é tarde para reunir os amigos e curtir um bom briga de rua! ■

MATÉRIA

Por Johnny Vila

Quem é esse Noid?
Ascenção e queda da mascote mais bizarra de todos os tempos

Quando Yo! Noid chegou ao NES, muitos brasileiros se divertiram (ou sofreram com o alto nível de dificuldade) com este excelente jogo de plataforma. Mas, deixando de lado seus méritos, o verdadeiro destaque do jogo era o herói esquisitão de roupa vermelha e orelhas compridas. De onde saiu aquela criatura? Nesta edição, vamos revelar quem é o Noid e as curiosidades bizarras por detrás da criação do personagem.



Meia calabresa, meia portuguesa!

Noid era a mascote da rede de pizzarias norte-americana Domino's Pizza, que na época ainda não tinha aterrissado em terras brasileiras. Isso explica a menção aos direitos autorais da pizzaria na abertura do jogo e os estranhos duelos de pizzas com outros Noids.

Desconto maroto

A maioria dos jogadores brasileiros provavelmente conheceu Yo! Noid pelas locadoras. Como em 99% dos casos a locadora só alugava o cartucho sem a embalagem original, ou até sem embalagem, muitos não devem saber que havia um cupom no verso do manual que oferecia um dólar de desconto na compra de uma pizza na Domino's.

Noid em outras mídias

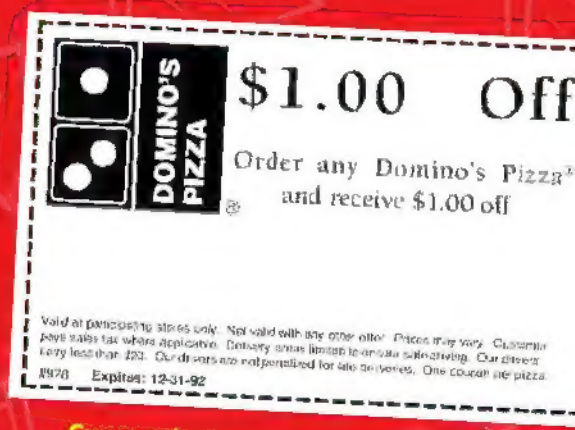
Dentre as aparições do personagem em franquias famosas da TV e do cinema, vale destacar dois episódios de "Os Simpsons", um de "Uma Família da Pesada" e até o filme "Moonwalker", estrelado pelo eterno ídolo Michael Jackson.

Do Ninja ao Noid

À Capcom norte-americana foi dada a missão de criar um jogo com essa personagem. Em vez de começar do zero, ela preferiu adaptar um título seu (japonês) chamado Kamen no Ninja Hanamaru. Ela apenas alterou gráficos e algumas situações, atendendo, de forma inusitada e bizarra, às necessidades da rede de pizzarias.

Evite o Noid!

Para promover o jogo, a Domino's Pizza contratou o Will Vinton Studios para produzir a série de comerciais "Avoid the Noid" ("Evite o Noid"). Nesses comerciais, em que era utilizada a técnica de stop-motion, o Noid fazia de tudo para impedir a entrega das pizzas da Domino's, mas seus planos sempre fracassavam.



Cupom de desconto de 1 dólar na compra de uma pizza

Cartucho do jogo Kamen no Ninja Hanamaru

1. The Simpsons - "Homer vs. Dignity" (2000)
2. The Simpsons - "She of Little Faith" (2001)
3. Family Guy - "Deep Throats" (2006)
4. Michael Jackson's Moonwalker (1988)

Além da mudança no cenário, o pássaro virou um iô-iô

Brindes para a garotada

Não demorou para que o inusitado personagem da rede de pizzarias conquistasse o público. Vários produtos passaram a ser distribuídos juntamente com as compras realizadas nas lojas dela: quadrinhos, pelúcias, bonecos, bottons e até um game para PC — no qual o jogador controlava um entregador de pizzas que tinha de evitar as investidas do maluco para conseguir realizar a entrega.

Noid não morreu

Com o tempo, a personagem foi gradualmente saindo de cena. Mas em 2011, ano que marcava seu 25º aniversário, ele retornou ao cenário com o game Noid Super Pizza Shootout, para Facebook. E não parou por aí. Recentemente, uma equipe de desenvolvedores criou uma continuação 3D extraoficial para Yo! Noid!

Desenvolvido em apenas um mês, o jogo até que surpreende pela qualidade. Ele está disponível gratuitamente no site do desenvolvedor, com direito a recriação 3D da primeira fase do jogo original! Confira: http://bit.ly/YoNoid2 ■

MATÉRIA

SHADOW OF THE BEAST

Por **Alan Ricardo**

Shadow of the Beast é uma releitura do clássico jogo de ação lançado em 1989, com muita brutalidade e combates sanguinários. O jogador assume o papel de 'Aarbron', uma criatura motivada por injustiças que assolam as terras de Karamoon.

Aarbron segue por sete fases, com a clássica perspectiva lateral em 2D, nas quais dilacera inimigos, resolve enigmas e enfrenta chefes cabulosos. A campanha para apenas um jogador dura cerca de 4 horas, mas, apesar de curto, existem muitos extras para habilitar, tais como talismãs (que conferem novos poderes), upgrades, trilha sonora, galeria de imagens e até mesmo o Shadow of the Beast original para ser jogado na íntegra!

Os gráficos são excelentes, com muitos efeitos de luz e sombra, e os cenários apresentam belas paisagens. As músicas também são ótimas, passando aquele clima de terra desolada, como na versão de 1989. Esse novo game foi produzido pela Heavy Spectrum Entertainment Labs e publicado pela Sony, que agora é detentora dos direitos da marca.

Em meio a tantos jogos 3D, jogar um clássico com essa 'nova roupagem' é pura diversão e nostalgia. Pena o jogo ter sido lançado somente em formato digital no Brasil, mas, ao menos, possui legendas em português.

A TRILOGIA ORIGINAL

SHADOW OF THE BEAST

A versão original de 1989 era um primor técnico. Os desenvolvedores utilizaram o hardware personalizado do computador Amiga para gerar um mundo belo, com sprites imensos e uma incrível rolagem em paralaxe. Graficamente, foi um dos primeiros títulos a provar que poderia ficar lado a lado com os jogos de fliperama da época. O áudio apresentava músicas que ecoavam a atmosfera de um mundo arruinado. Foi lançado para diversas plataformas como Mega Drive, SNES e Master System, todos muito bem adaptados.

SHADOW OF THE BEAST 2

Lançado em 1990, fez imenso sucesso vendendo bem não somente no Amiga, mas também em suas conversões para Mega e Sega CD. O jogo tornou-se mais complexo, com maior variedade de enigmas, e a dificuldade continuou elevada (assim como no primeiro jogo), tornando-se uma marca registrada da série.

SHADOW OF THE BEAST 3

O último jogo da trilogia foi lançado em 1992, para Amiga, e retratou Aarbron como um ser humano comum. A jogabilidade se concentrou na resolução de enigmas e em estratégias em vez de combates, embora ainda continuassem presentes. Infelizmente, ele não foi lançado para nenhum console, tornando-se, assim, o episódio menos conhecido da série. ■

MATÉRIA

Por **Djair Magalhães**

Monster Boy And The Cursed Kingdom

Jogo inédito muito esperado pelos fãs

Os fãs da série Wonder Boy têm motivos de sobra para comemorar. Após receber, em 2017, o excelente remake de "The Dragon's Trap", este ano marcará o lançamento de um jogo inédito da franquia: "Monster Boy And The Cursed Kingdom", para PCs, PS4, Xbox One e Nintendo Switch.

Em seu desenvolvimento, houve o compromisso de resgatar a diversão dos games clássicos, com uma jogabilidade simples, músicas de peso (Yuzo Koshiro, Motoi Sakuraba, Michiru Yamane, Keiki Kobayashi e Takeshi Yanagawa) e gráficos suaves. O título começou, inicialmente, em uma campanha de financiamento coletivo para o game "Flying Hamster II", mas o projeto mudou completamente de escopo e passou a ser considerado o sucessor espiritual para a franquia Wonder Boy depois que contou com a cooperação do criador da série, Ryuichi Nishizawa, e o aval da SEGA.

A franquia Wonder Boy ficou muito famosa no Brasil graças à TECTOY, que fez a conversão de três jogos da série para a Turma da Mônica, com modificação no enredo, alteração no desenho dos personagens e textos totalmente adaptados para o português:

Wonder Boy in Monster Land > Mônica no Castelo do Dragão (Master System)

Wonder Boy 3: The Dragon's Trap > Turma da Mônica em: O Resgate (Mater System)

Wonder Boy in Monster World > Turma da Mônica na Terra dos Monstros (Mega Drive)

MATÉRIA

Por **Roberto Rodrigues (Betão)**

SUPER MARIO ODYSSEY

Pa

ao mercado para transforma-lo no

para suas maiores franquias.

Desde a revolucionária transição do 2D para o 3D, a Nintendo sempre vem

da franquia Mario, fazendo com que

está muito claro que Super

destaque especial nessa filosofia de desenvolvimento, uma vez

diretrizes adotadas pela Nintendo para desenvolver o game, deixando um pouco de lado a linearidade que marcou presença em

para desenvolver algo inspirado em "Super Mario

o legar das estrelas do

irmã de Cap'n Chapeu com olhos

Falando nele, a inclusão do personagem na aventura faz total diferença, já que, com ele, Mario é capaz de tomar a forma dos inimigos, algo indispensável para o

além de tornar a variedade de gameplay um fator sem igual. Mario pode transformar-se, por exemplo, em uma gota de Lava para nadar em um mar incandescente ou em um sapo para saltar

também traz mais agilidade e maleabilidade ao personagem, permitindo saltos e movimentos que

A grande proposta de Super Mario Odyssey é a exploração de

Foi uma forma muito inteligente que a Nintendo elaborou para motivar ainda mais o jogador na busca pelos 100% de cada reino do game.

aventura do encanador e que vemos uma

em um momento estratégico.

cada um dos reinos, permitindo que cada jogador construa sua aventura de forma única. Poucíssimas luas são alcançadas de forma linear, o que traz a possibilidade para que o jogador crie seu próprio caminho para alcançá-la, tornando a experiência diferente para cada

muito bem a liberdade e forneceu

criatividade de cada jogador!

do nosso querido encanador, mas o que me pergunto agora é o quão inovadora a Nintendo será no próximo game da franquia. Afinal, para superar Odyssey, ela precisará de muita criatividade e trabalho.

uma infinidade de roupas temáticas para o Mario — roupas estas que não irão alterar suas habilidades, mas trarão

visual de jogos como "Mario Maker", "Dr. Mario" e "Mario Paint".

MATÉRIA

Por **Zemo**

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM stick

Uma alternativa ao Flashcart

Q[illegible]intendinho, mais cedo ou mais tarde fica fascinado com o Famicom Disk System (FDS), add-on que permitiu a publicação de jogos em disquetes (Floppy Disks) para o console no Japão.

[illegible]era de que os jogos custariam menos. O que aconteceu, já que os primeiros lançamentos para o sistema foram conversões de títulos pré [illegible]

Além disso, o cartucho de RAM que acoplava o drive no slot do console acrescentava um canal extra de som, que foi usado por 75 dos, quase, 200 jogos lançados oficialmente em disquete [illegible]

Legend of Zelda foi um dos títulos de [illegible] som, inaugurou a possibilidade de salvar o jogo no disco, algo ainda inédito em consoles caseiros.

Atualmente, é difícil encontrar um FDS em bom estado, principalmente pela correia de borracha interna do aparelho – que [illegible] uma verdadeira dor de cabeça. Os modelos "Twin Famicom", que já possuíam o drive [illegible] incomuns e propensos a defeitos.

Importar um aparelho [illegible] ambiente e de baixa durabilidade – além [illegible] melhor simplesmente copiá-los ou gravá-[illegible] preferiu usar um formato fora do padrão [illegible]

Para quem não curte emulação, e é [illegible] outros jogos.

Uma solução intermediária são os [illegible] títulos do sistema por meio de ROMs [illegible] Flash, mas, não é tão simples, pois não [illegible] ocidente, alguém teve a infeliz ideia de desligar o pino que conecta os canais [illegible] (e do FDS) ao slot do NES, o que torna necessário um pequeno mod para habilitá-lo.

Outra complicação é a mecânica de saves,

console para assegurar o salvamento. Para

jogatina, mas não há como negar que pode

mais frágil do FDS e não é um acessório

"Everdrive NB" e o "Powerpak". Com uma breve busca na internet, é possível

aparência semelhante a pendrives que se conectam ao RAM Adapter do Disk System.

Com funcionamento similar aos flashcarts,

"FDS Emulator Magic Wild Card"

à pena esmiuçar tais diferenças, pois o

do um botão para simular a troca de lado do

meus clones da Dynacom.

BOX DE TESTES

= PERFEITO

RAM ADAPTER NÃO CABE

NES TOP LOADER + ADAPTADOR DYNACOM

QUASE PERFEITO (SÓ FALTOU O CANAL EXTRA DE ÁUDIO)

RAM ADAPTER NÃO CABE

MATÉRIA

Por **Pedro Ivo Prates**

A VOLTA DE TEDDY RUXPIN

Era março de 1989, aniversário de seis anos da minha maninha, a Bigu, mais conhecida por "Limãozinho Azedo", minha tia Célia e minha avó Edina chegam de São Paulo para o aniversário do Limãozinho e trazem presentes para todos os irmãos: eu ganhei uma fita de Master System, a Bana, irmã do meio, ganhou um Moranguinho e a Bigu ganhou mais presentes, lógico, era aniversário dela.

Fui bisbilhotar o presente dela e, ao ver um urso, não dei muita bola. Formou-se uma roda de meninas na sala e quando o urso foi ligado eu rapidamente me aproximei do Teddy e simplesmente fiquei maluco por aquele urso falando e tocando músicas! Ao ser hipnotizado pelo ursinho falante, eu imediatamente comecei a traçar um plano para me apoderar dele. O plano deu certo, era eu quem mais brincava com o Teddy, carregava-o para cima e para baixo e com ele, até hoje, tenho ótimas lembranças da minha amada infância.

Em 1985, nos Estados Unidos, um americano chamado Ken Forsse, falecido em 2014 aos 77 anos, lançou no mercado, pela empresa "World of Wonders", um urso que contava histórias para crianças, e sua criação se tornou um dos ícones dos anos 80. Com mais de 40 historinhas lançadas em fitas k7, que acompanhavam os respectivos livrinhos, e dezenas de assessórios, Teddy Ruxpin é até hoje um sucesso absoluto e está na lista dos cem brinquedos mais legais da história da humanidade.

Teddy chegou ao Brasil em 1988 pela TecToy. Com suas historinhas dubladas pelo ator Selton Mello, as crianças brasileiras se rendiam à imensa fofura. Tudo nele nos cativava, seu barco balão, Newton engenhoca, Grubby, as músicas, enfim, o momento do Teddy nos contando histórias era mágico.

De olho no mercado nostálgico, a empresa americana "Wicked Cool Toys" apostou suas fichas no relançamento do ursinho mais querido do mundo, o Teddy Ruxpin. Em pleno 2017, temos o prazer de ver um Teddy repaginado, com outro design e com mais tecnologia. Mas será que essa tecnologia agradou? Em minha opinião, só foi uma adequação necessária para os dias atuais. Confesso que prefiro o antigo Teddy, o atual vem com apenas três histórias na memória, as demais temos de baixar pelo aplicativo do ursinho — assim como as imagens das historinhas, que são reproduzidas em tablets, celulares ou outro dispositivo qualquer.

Os olhos também mudaram, agora são de LCD e mudam de cor, mostram emoções e outras imagens de acordo com o passar da historinha. Você pode controlar o ursinho ao apertar a palma da mão e no seu pezinho está a assinatura do criador, Ken Forsse.

Um ponto positivo é que, apesar do Teddy ter sofrido com a mudança de design, as histórias são originais da época, o que levam as crianças do passado, hoje adultas, a se identificarem com novo ursinho. Acho importantíssimo preservar boas memórias da infância, tenho até hoje nosso Teddy Ruxpin, que foi inteiramente lavado e consertado por um especialista e colecionador de Teddy Ruxpins, Fábio Jesus, que, inclusive, arrumou-me a fita original que vem com urso, A aeronave.

Pedrux com o Teddy em 1989

Quero passar para o meu filho, Luguinho Games, toda a magia do mundo fantástico de Teddy Ruxpin. Quando Teddy perguntar para o Luguinho: podemos ser amigos? Responderemos juntos:

"é lógico que podemos!"

MATÉRIA

Por **Daniel Paes Cuter**

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

A origem de uma série de sucesso

Quando falamos em jogos de futebol, podemos citar duas séries de maior destaque: FIFA e Pro Evolution Soccer. Enquanto o segundo tem suas origens esquecidas pelos jogadores (mas não na época), o primeiro todos conhecem: surgiu no Mega Drive, antes da Copa de 94, quando proliferaram vários jogos de futebol.

A série FIFA, em seu início, destacava-se pela visão em perspectiva isométrica, que seguia em diagonal – que já havia sido utilizada antes em mais outros jogos como Jaleco, 1988), para o NES, e o bizarro Hiperama Dynamic Shooting (Jaleco, 1988), em que há apenas um trilhamento de chutes, que também está contido no próprio Goal! Em entrevista para o produtor associado, e britânico, Matt Webster diz que ele foi escolhido "por ser diferente".

O jogo foi desenvolvido pela EA Sports e a Extended Play, que produziu todos os FIFAs até a versão de N64, em Vancouver, no Canadá, e originalmente se chamaria EA Sports Soccer, como mostravam as revistas da época – além de destacar que o jogo aceita o 4-Way Play, adaptador para quatro jogadores da Electronic Arts (infelizmente ele não é compatível com o Team Player oficial da Sega, como o FIFA 95).

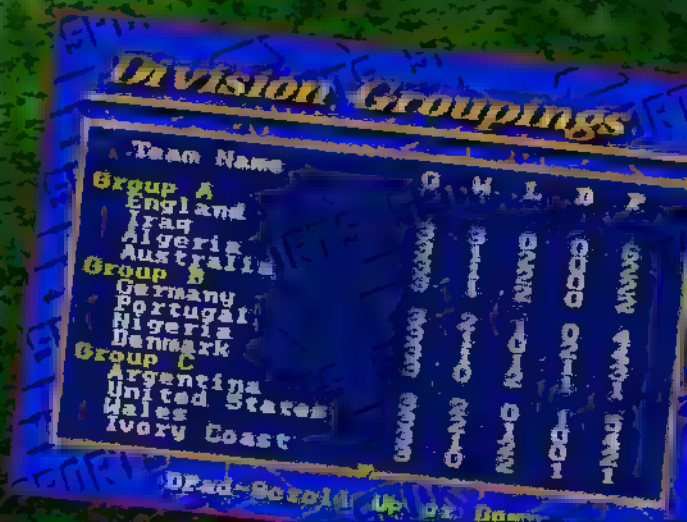
Na equipe também estavam o programador líder, Jan Tian, chinês radicado no Canadá, os programadores Brian Plank e Kevin Pikdell, entre outros. Os nomes são bem conhecidos daqueles que gostavam do game, visto que foram utilizados também como nomes de jogadores. Jan Tian aparece no Brasil e duas vezes no time dos melhores da EA Sports, como titular e reserva, na China como Jiageng Tian e no Canadá como Jan Tian (único time em que ele não é atacante e meia). A música ficou a cargo do australiano radicado no Canadá, Jeff Dyck, que recentemente trabalhou no jogo Hand of Fate 2 e que já havia trabalhado nas séries Need for Speed e Total War. Outro a se destacar é o diretor de desenvolvimento Joe Della-Savia, jogador da Tailândia que veio a falecer em 1994, aos 34 anos, em um acidente de carro quando seguia para a EA Sports.

Estão disponíveis os modos "Amistoso", "Copa do Mundo" (com 24 times), "Eliminatórias" (com 16) e "Liga" (com 8). A jogabilidade do FIFA é boa, ainda que tenha o problema com os passes — talvez tenha ficado datado nos dias atuais — mas não deixa de ser uma boa opção para jogar atualmente, seja no Mega Drive ou emulador. As versões atuais diferem muito do antigo e, por isso, vale a pena revisitá-lo.

Em relação ao jogo, temos 40 times para escolher, e a equipe especial com os melhores jogadores de todos os times. O jogador pode escolher entre cinco táticas, sendo uma a líbero, popular devido a copa de 90 (1-5-4-2). Como acontece em Sensible Soccer, também é possível escolher entre campo natural e artificial, a condição dele, o tempo de jogo (em 2 a 45 minutos por tempo), decidir se o cronômetro para ou não, entre outros detalhes.

No controle estão presentes três opções: passe alto, passe curto e chute. O passe curto não é muito efetivo, sendo bom para deslocar a bola para correr (isso seria ajustado no FIFA 95). Outra situação que não funciona bem são os impedimentos, que só seriam aplicados da forma correta a partir do FIFA 98. Não podemos esquecer que o juiz está presente em campo e você pode fugir dele em caso de cartão, o que pode substituir um amarelo por um vermelho.

O jogo foi portado para Super Nintendo, computadores PC e Amiga (ambas com patrocínio da Panasonic), a versão para Windows tinha um editor de jogadores (escondido), Game Boy e Game Gear (bem parecidas e simplificadas), Master System (portada pela Teeny), Sega CD (batizada de "Championship Edition", uma atualização da versão do Mega Drive mais difícil de fazer gols e com mais times), 3DO (uma versão do Mega em 3D com a mesma jogabilidade) ■



MATÉRIA

Por **Flávio Antônio de Assis Leite**

Astérix

A INVASÃO DOS GAULESES NO MASTER SYSTEM

Asterix e Obelix são personagens originários dos quadrinhos e criados em 1959, na França, por Albert Uderzo e René Goscinny. Foram publicados pela primeira vez na revista Franco-Belga Pilote.

Todas as estórias iniciam com o seguinte texto: "Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos. Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum...

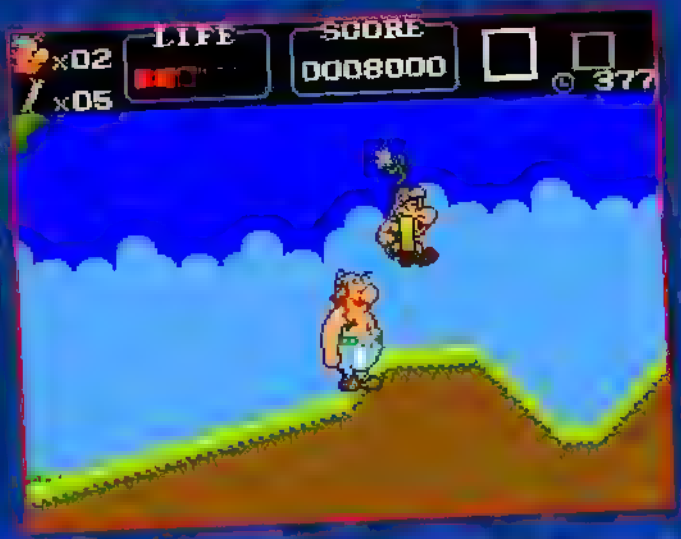
Asterix e Obelix resistem bravamente às investidas romanas em sua aldeia graças à fórmula mágica preparada pelo druida Panoramix, que confere superfôrça a quem a toma. Obelix é o único que não pode tomar, porque caiu, quando bebê, dentro de um caldeirão com a fórmula. O que lhe conferiu super-fôrça de modo permanente.

A dupla não se restringiu à França e aos quadrinhos, ela se tornou mundialmente famosa com traduções para mais de 80 línguas. Além dos quadrinhos, os famosos gauleses tiveram participações em adaptações para o cinema, jogos, brinquedos e, é claro, no Master System em três versões distintas: "Asterix", "Asterix and The Secret Mission" e "Asterix and The Great Rescue".

ASTERIX

A primeira aparição ocorreu em 1991, com o jogo "Asterix". Assim como nas histórias em quadrinhos, estamos nos anos 50 a.C. e a ocupação da Gália por Roma só não é completa por causa da resistência de uma pequena Aldeia habitada, dentre outros, pelos amigos Asterix e Obelix. É possível escolher a exibição de textos em Inglês ou Francês.

César seqüestra o Panoramix e, com isso, a aldeia corre o perigo de ficar sem sua



poção mágica. Na iminência de ser invadida por Roma, Abracurcix, chefe da tribo, ordena que a dupla saia em busca do druida.

O jogo é no estilo plataforma e possui jogabilidade excelente, com saltos precisos de cada um dos personagens com habilidades específicas. Asterix é mais rápido e tem pulos mais altos, enquanto Obelix é mais lento, porém forte. Os gráficos são bonitos, com personagens bem desenhados. Os sons não são uma obra prima, mas não deixam a desejar.

O jogo tem uma dificuldade razoável, alternando entre fases bem rápidas e fáceis com outras mais difíceis e extensas, mas nada impossível de ser realizado. Jogando com um jogador, os continues são infinitos. Você começa jogando com Asterix e, à partir da segunda fase, pode escolher Obelix e alternar entre eles ao início de um novo round.

Ao longo das fases, o jogador coleta alguns ossos e, ao completar 50 deles

antes de seguir para o próximo estágio, será direcionado para a fase bônus com o simpático cachorrinho Idéiafix, mascote de Obelix.

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Novamente, estamos no ano 50 a.C. e toda a Gália foi invadida pelos Romanos de César, com exceção da pequena vila de Asterix e Obelix. Mas a aldeia está em polvorosa: a poção mágica preparada por Panoramix está acabando. O que tornaria a conquista pelos romanos inevitável.

Dessa forma, Asterix e Obelix devem sair em busca das seis ervas medicinais que compõem a fórmula mágica, percorrendo os quatro cantos do país, enfrentando todo tipo de perigo, inclusive o terreno inóspito ocupado pelos romanos.

Esta segunda aventura para o Master System foi lançada em 1993. Está disponível em três línguas: francês, inglês e alemão e é possível jogar no modo para 1 ou 2 jogadores, alternando no mesmo controle.

Assim como no primeiro, a jogabilidade é muito boa, mas com ligeiras diferenças. Asterix continua mais ágil e com pulos mais altos. O duplo clique faz com que atinja lugares de difícil acesso, e pode atacar com 'soco pra baixo' - além de poder tomar a poção mágica e ficar mais forte. Já Obelix é lento, mas sua força absurda faz com que ele não necessite de poção.

Os gráficos e sons continuam legais, e o fator replay também é excelente já que cada personagem segue por caminhos (fases) diferentes. Algumas delas são comuns aos dois, porém, mesmo nessas fases existem ligeiras diferenças devido às particularidades de cada um.

No Brasil, a Tectoy lançou um hack - "As Aventuras da TV Colosso", onde o objetivo é juntar seis ervas raras para curar a doença do 'Chefinho'. Priscila e Gilmar também nessa missão substituindo os personagens originais.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

A última aparição de Asterix no Master System aconteceu em 1994. Ainda no ano 50 a.C., e com a Gália ocupada, somente a aldeia de nossos heróis está salva graças à poção mágica de Panoramix. Os romanos estão sempre tentando a vitória sobre eles e, desta vez, o plano consistiu em sequestrar Panoramix, o druída, e IdéiaFix, o cãozinho de Obelix. A missão, dessa vez, é salvar os dois.

Os gráficos e sons continuam bem legais, contudo, a jogabilidade foi completamente alterada... para pior. Ainda é possível alternar entre os personagens a qualquer momento ao longo das fases e Asterix continua mais rápido e enfrenta os inimigos com socos ou armas especiais coletadas no percurso. Ele ainda pode agachar e rastejar para acessar locais inacessíveis de outra maneira. Obelix continua mais forte e lento, enfrenta os inimigos saltando sobre eles ou com seu 'super soco'.

Outra mudança foi a introdução do sistema de password, no qual é possível inserir um código para começar em uma fase específica. São três níveis de dificuldade e o jogo está disponível em cinco idiomas: inglês, francês, alemão, espanhol e italiano.

Não é um jogo ruim, mas não chega a ser tão bom quanto os dois primeiros.

MATÉRIA

Por **Fabio Reis**

BLAZING CHROME

É NACIONAL!

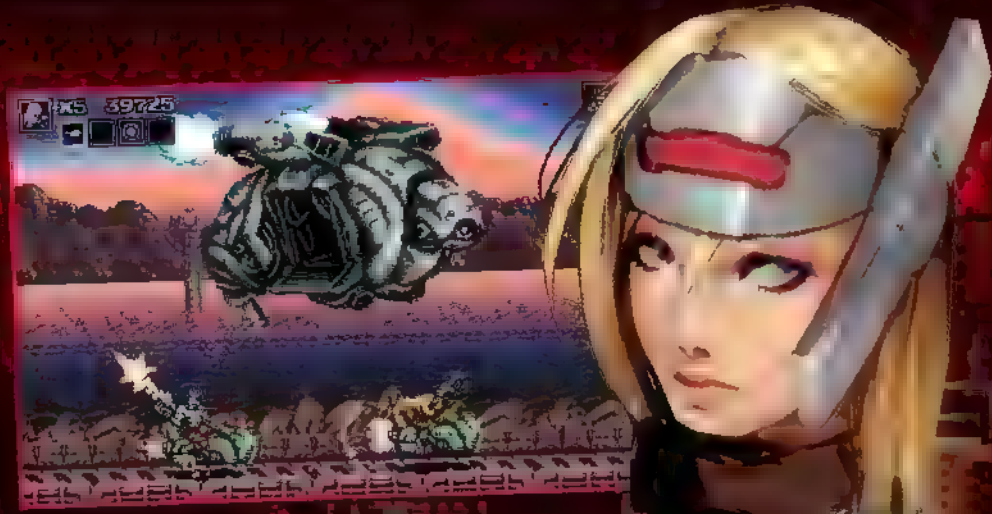
NOSTALGIA E AÇÃO FRENÉTICA NO MELHOR ESTILO CONTRA!

Em 2012, a JoyMasher estreou no mundo dos games com o incrível Oniken, game que tinha em seu DNA o melhor dos jogos 8-Bits.

Agora, a softhouse está de volta com um projeto que homenageia os jogos de tiro de 16-bit: Blazing Chrome, inspirado em "Contra Hardcorps" (Mega Drive) e "Contra III" (SNES), o game segue à risca a fórmula que tanto amamos, com inimigos correndo pela tela, grande variedade de armas, modo para dois jogadores, chefes gigantes e dificuldade na medida certa!

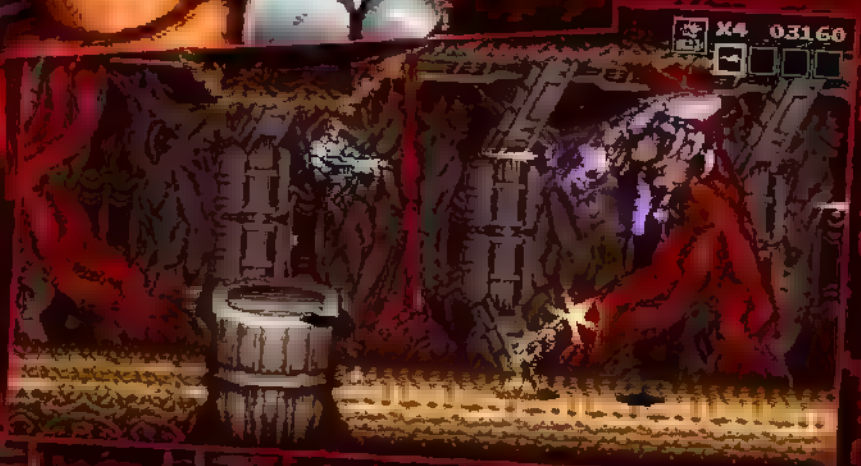
Para deixar o visual fiel à geração homenageada, "o maior desafio é fazer o jogo parecer antigo", relata Danilo Dias, game designer da JoyMasher.

Eu tive que analisar bastante a arte de jogos da época como Contra, Metal Slug e até alguns jogos obscuros da IREM, como Gun Force 2. O fato de naturalmente eu ter um estilo de pixel art mais próximo do retrô ajuda, mas, ainda sim, tive que pesquisar bastante, além de, claro, detalhes técnicos como manter a paleta do jogo baixa, tentar manter 64 cores por tela, etc".



Após as apresentações em eventos como a Game Developers Conference (GDC) 2019, o projeto obteve boa receptividade do público. Danilo ressalta que "o feedback foi muito positivo, eu estava bastante inseguro quanto ao jogo, apanhei bastante na parte de design até conseguir criar levels e garantir um ritmo frenético pro jogo. Foi um grande desafio não só pra mim, mas pro Ian Nery, que é o programador do jogo".

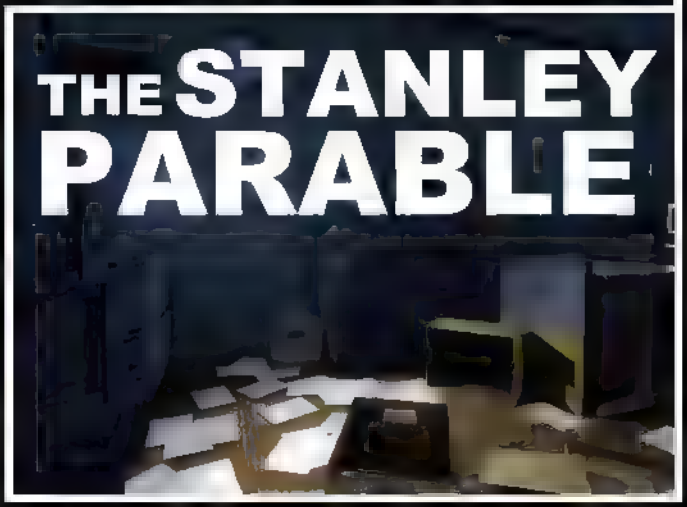
Blazing Chrome foi lançado agora em 2019 para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e Microsoft Windows. Em breve terá um guia oficial lançado pela própria WarpZone.



ANÁLISE

Por Denis Bortolaço

THE STANLEY PARABLE



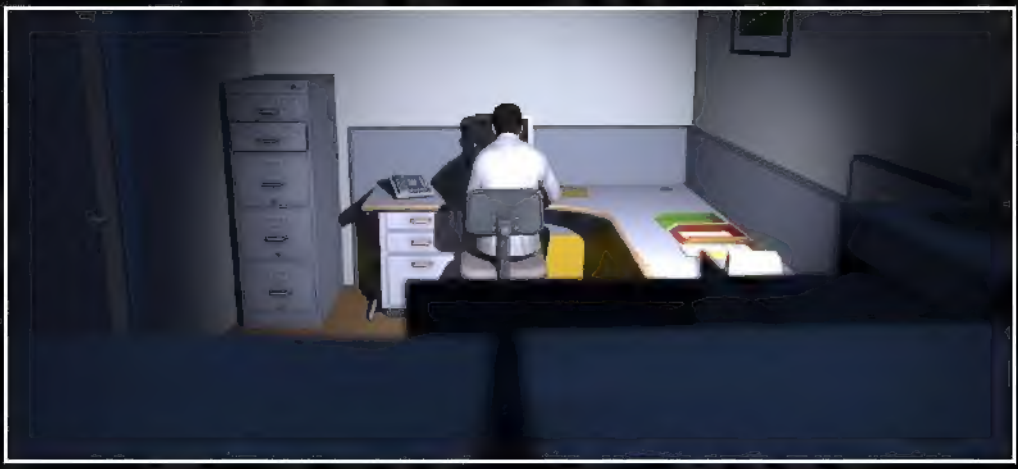
A tênue linha entre determinismo e autonomia

Parábola é o recurso narrativo que transmite conceitos por meio de alegorias. Stanley, nosso protagonista, é um homem comum que trabalha em uma grande companhia. Ali, ele é conhecido como funcionário 427, número da sala que ocupa. Dia após dia, sua tarefa se resume a pressionar teclas sequencialmente, conforme as instruções recebidas no monitor. Certo dia, ele estranha o fato de não ter chegado nenhuma ordem no período de uma hora e, finalmente, quebra seu próprio ciclo de repetição.

A alienação do trabalho foi um termo cunhado por Karl Marx, onde a natureza da produção do indivíduo se distancia do ser que a produziu. Ou seja, o condicionamento e a falta de sentido do ofício exercido por Stanley em nada se aproximavam à essência de alguém que possui desejos e objetivos envolvidos por aspirações muito particulares.

A partir do momento em que nosso solitário personagem se liberta, involuntariamente, das próprias amarras, sua jornada de toques kafkianos começa. Conforme é jogado em situações surreais e desconhecidas, ele desbrava as frias e aterradoras construções da estéril instituição que consome sua vida.

O sucesso desse exercício filosófico se ancora na brilhante atuação do ator Kevan Brighting, que narra e guia as ações de Stanley de modo bastante peculiar. Seu personagem funciona como um ser onisciente que possui o final perfeito desenhado em sua mente, com Stanley sendo um mero instrumento catalisador de sua visão ideal de roteiro. Essa voz sem rosto é também o termômetro emocional de nossas decisões, conduzindo-nos ao cômico e melancólico, ou até trafegando entre sadismo e compaixão, quando seguimos ou subvertemos seus direcionamentos.

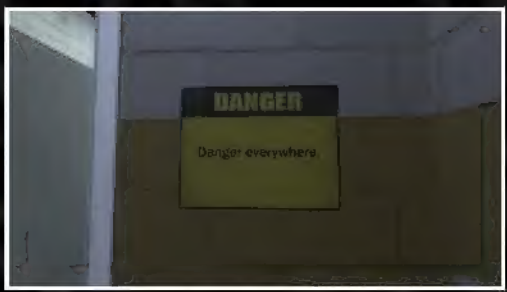


Dessa interação, indireta, nascem os pilares que sustentam a experiência, no constante conflito entre determinismo e autonomia mediado por nossas escolhas.

A jogabilidade consiste em caminhar com visão em primeira pessoa e usar um botão para interação. Essa deliberada simplicidade pavimenta a multiplicidade de desfechos possíveis que nos convidam a questionar o quanto nossa vida nos pertence, mas também propõem a reflexão sobre a suposta vulnerabilidade ao se abandonar uma zona de conforto para se lançar sobre a incerteza das possibilidades.

O filósofo Jean Paul Sartre dizia que o homem está condenado a ser livre. Porém, costumamos viver em uma região intermediária em que desejo e medo se confundem, marcada por um incessante embate na qual liberdade e segurança são eternas rivais.

The Stanley Parable foi lançado em 2011 como um mod da engine Source. Dois anos depois, recebeu uma remasterização que está à venda no Steam.



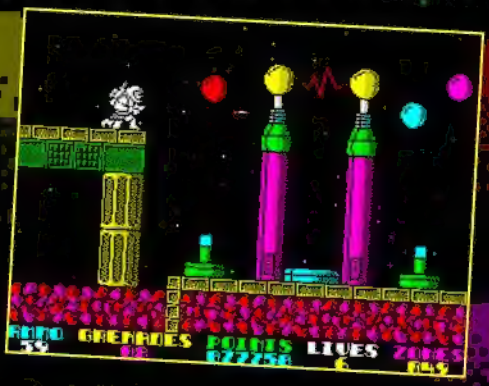
EXOLON

Por **Mario Cavalcanti**

Run and Gun em um planeta caótico

O sistema de defesa de um planeta entrou em pane e começou a atacar todo mundo. Cabe a você, um soldado espacial pra lá de 'badass', resolver a parada. Para essa indigesta missão, você conta com um blaster (a ser usado em inimigos de menor porte), um lança-foguetes (para criaturas maiores, cogumelos gigantes, formações rochosas etc.) e bombas de pulso (para desarticular o sistema de segurança dos inimigos).

Exolon é um jogo de ação/plataforma 2D, ao estilo run and gun, criado em 1987 e publicado pela softhouse britânica Hewson Consultants para ZX Spectrum. Seu autor, o programador britânico Raffaele Cecco, é o mesmo de Cybernoid e Cybernoid II, dois clássicos do ZX Spectrum. Na época, o jogo foi lançado também para Amstrad CPC 464 e Commodore 64, outros micros de 8-bits, e portado, posteriormente, para plataformas de 16-bits como Commodore



Amiga e Atari ST (mas a versão abordada aqui na matéria é a do Spectrum).

Na maior parte da aventura, o que você precisa fazer é avançar, atirar contra os inimigos e evitar o contato com eles. Além das armas (e de coletar munições), em determinados pontos do jogo você pode

vestir uma espécie de exoesqueleto que lhe dará maior poder de fogo, servindo também como escudo contra determinadas ameaças. No entanto, chegar ao final de uma fase sem usar essa indumentária especial lhe concederá pontos extras.

Visualmente, Exolon assemelha-se a M.A.S.K. III: Venom Strikes Back (Gremlin Interactive, 1988), outro título de sucesso do Spectrum. Os sprites do jogo ficaram muito bem construídos e a animação do protagonista caminhando e das explosões são excelentes. Destaque para as cabines de teletransporte, que levam o soldado de uma plataforma a outra. Talvez um ponto fraco seja a ausência de música in-game (ou talvez isso dê um clima mais sombrio ao jogo, ambientação de planeta remoto ou algo assim). Por outro lado, os efeitos sonoros são legais e nostálgicos, principalmente o som de quando nosso herói coleta itens.

A título de curiosidade, em 2005, a Retrospec (um grupo de programadores, compositores e artistas gráficos especializado em remakes de jogos em 8-bits), lançou Exolon DX, um remake gratuito para Mac OS e Windows (testamos no Windows 7/10 e funcionou 100%). Sem muita firula, o jogo é bem parecido com o original, mas com gráficos melhorados e música remixada. ■

9 A 13 DE OUTUBRO | EXPO CENTER NORTE | SP

MAIS DE 400 ESTANDES

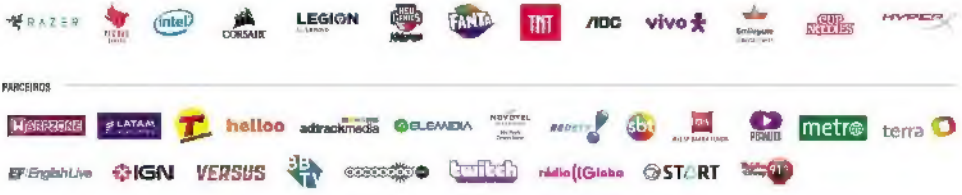
AS PRINCIPAIS MARCAS DE GAMES

AQUI SE JOGA

INGRESSOS COM DESCONTO

ACESSE AGORA BGS.COM.BR E CONFIRA TODAS AS OPÇÕES

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

PATROCINADORES

PARCEIROS